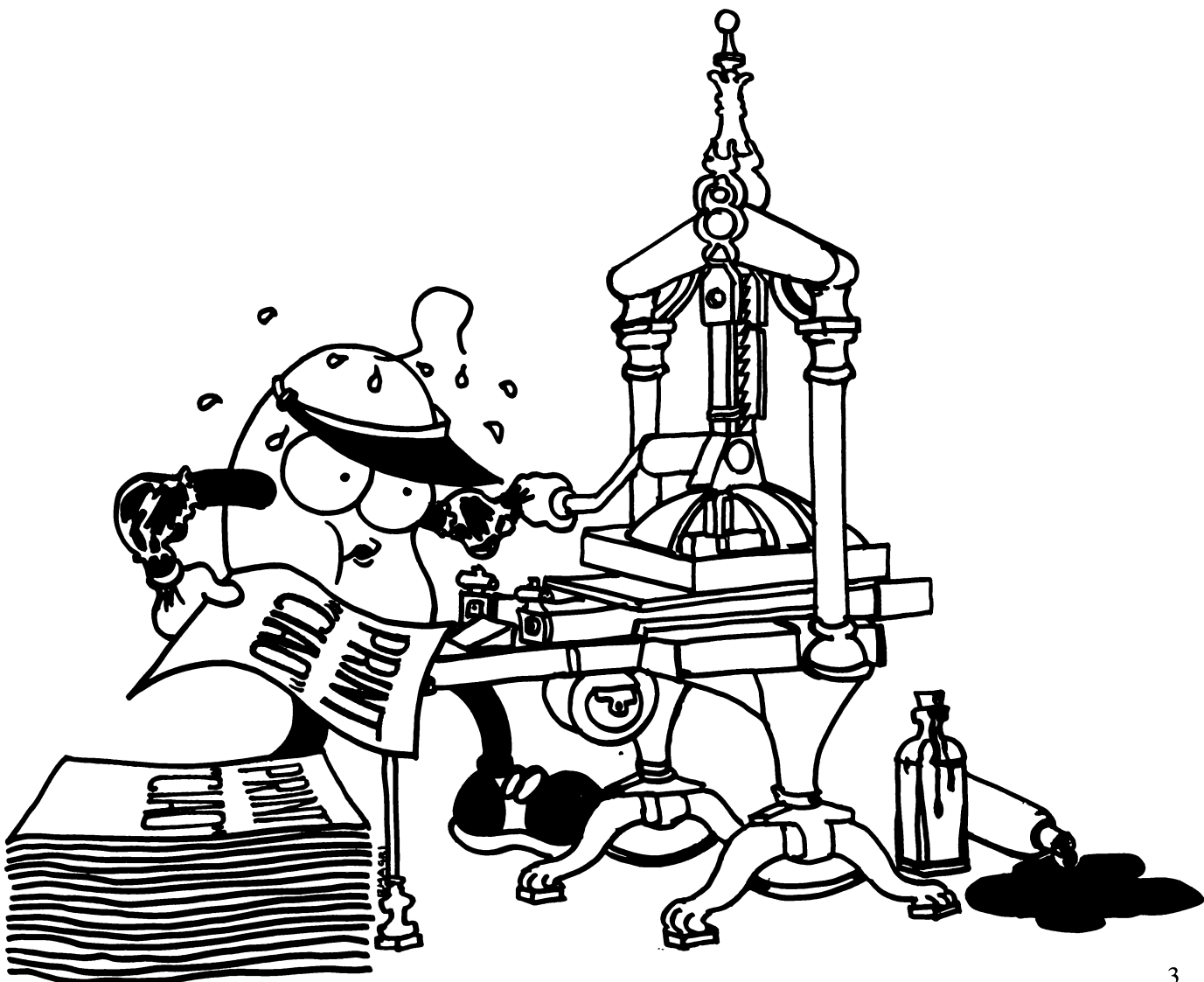
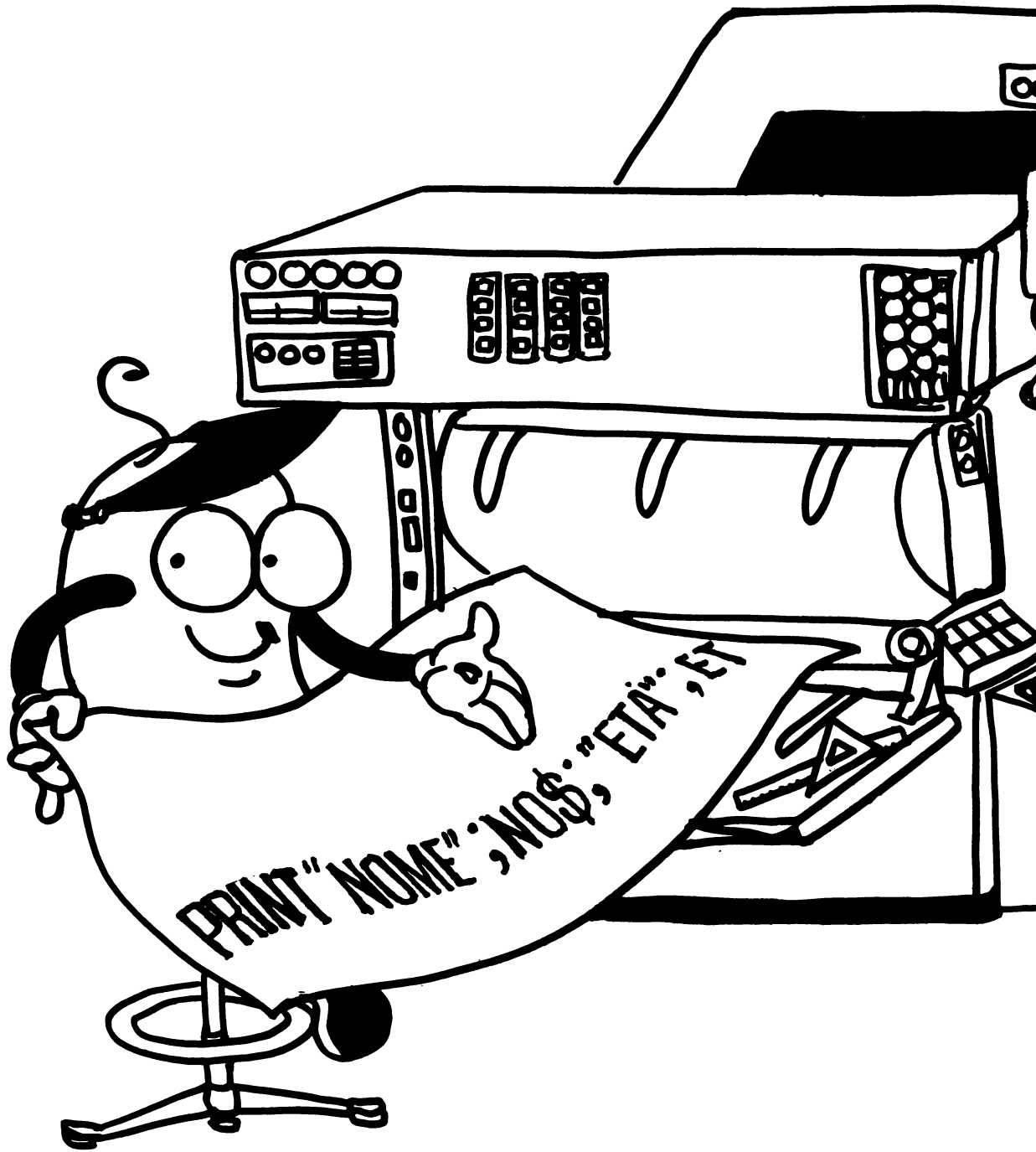
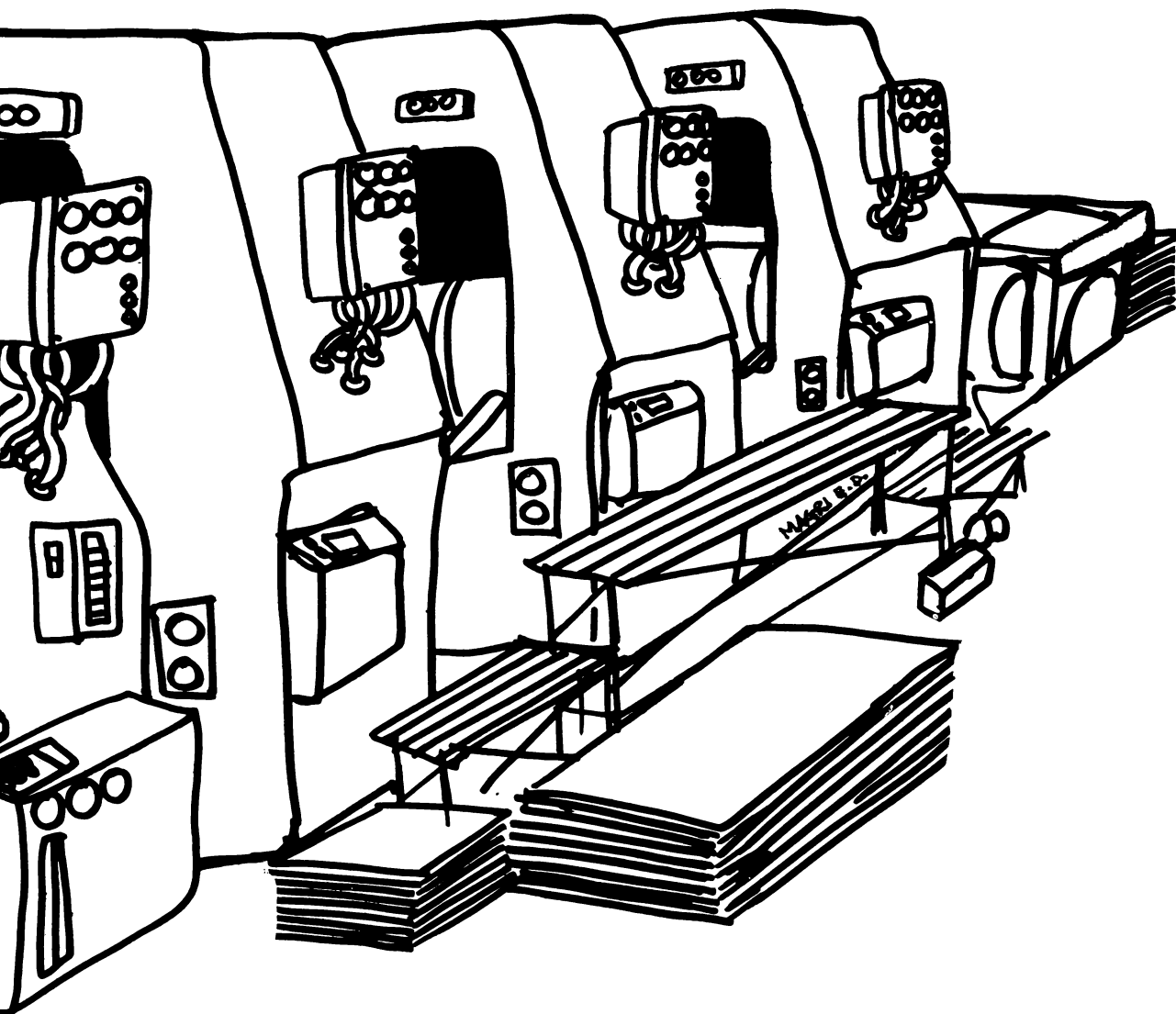
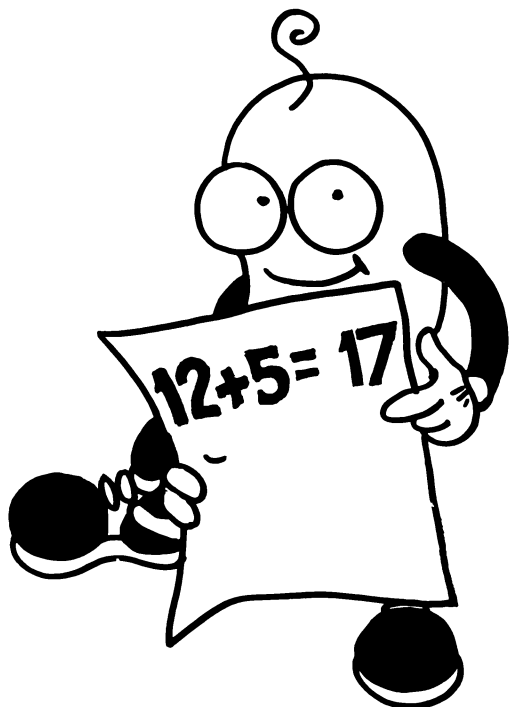
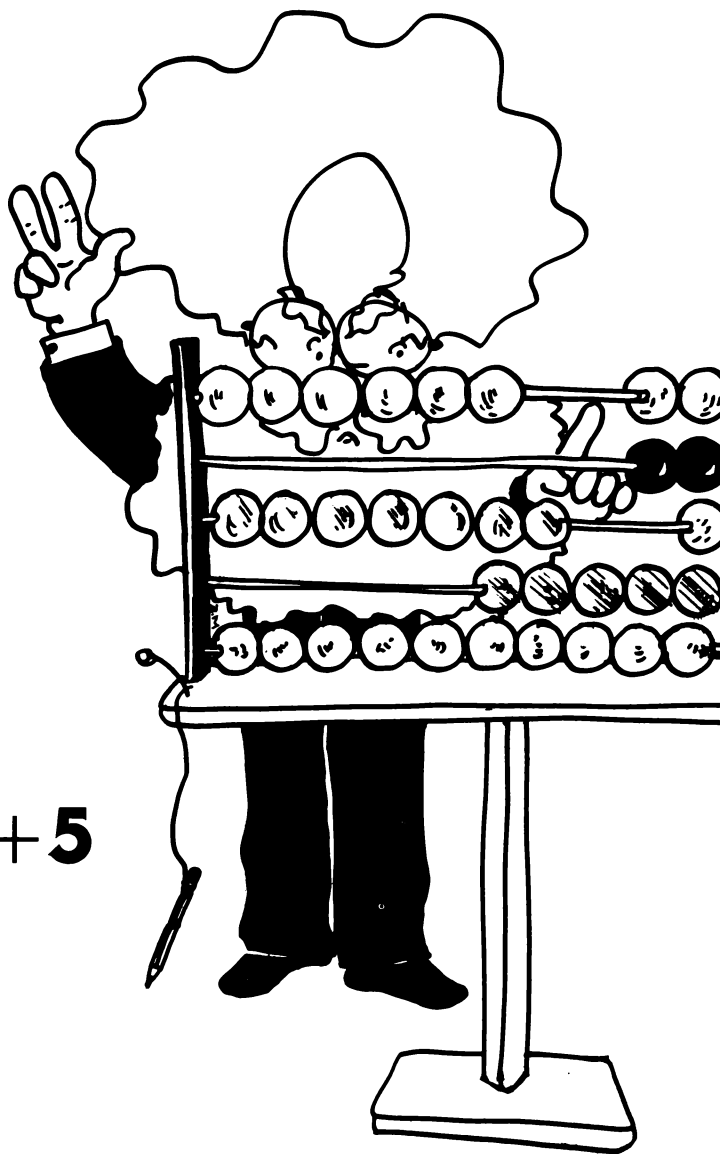
CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

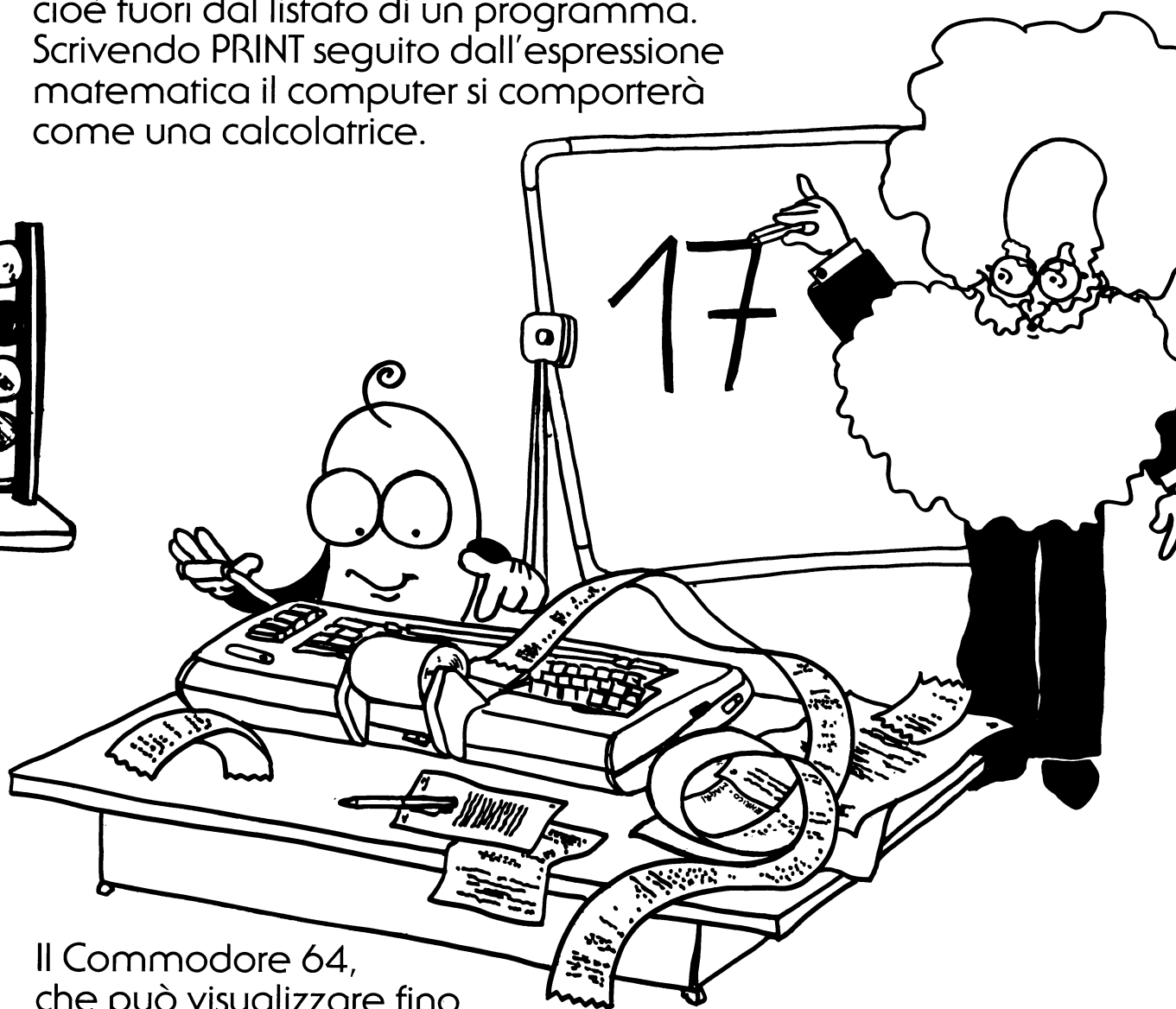
per Commodore Vic20 e 64

Bene GAME, in questa lezione vediamo cos'è
l'USCITA DATI e la sua istruzione principale:
cioè il PRINT.
L'USCITA DATI serve al programma per
visualizzarti i risultati dell'elaborazione
che potranno essere sia numerici che stringa.

Come ti ho già detto PRINT (che significa stampare) è l'istruzione principale dell'USCITA DATI.
Lo puoi usare sia per stampare messaggi, sia per visualizzare il contenuto di variabili (stringhe o numeriche), sia per eseguire calcoli.
Per stampare un messaggio lo dovrai scrivere, dopo il PRINT, racchiuso tra i doppi apici.
— Cioè, se voglio stampare CIAO dovrò scrivere:
PRINT "CIAO" —
Tieni presente che puoi abbreviare l'istruzione PRINT con il punto interrogativo, cioè scrivere: ? "CIAO".
Se invece usi il PRINT da solo stamperà la riga vuota.

PRINT"NOME";NO$;"ETÀ",ET

Per stampare più dati di uscita devi scrivere PRINT seguito dai dati stessi separati uno dall'altro dal punto e virgola o dalla virgola.
Se dopo un PRINT usi i numeri e gli operatori matematici puoi anche eseguire calcoli.

Per stampare un numero non è necessario delimitarlo tra gli apici. Se infatti scrivi PRINT 6 verrà stampato il numero 6, mentre se fai seguire il PRINT da una espressione stamperà direttamente il risultato della stessa.

Quindi PRINT 12+5 stamperà 17?

Certo, ma attenzione! Se scriverai invece PRINT "12+5" stamperà 12+5, perchè il dato in uscita sarà interpretato come un messaggio, visto che è compreso tra i doppi apici.

Quindi
PRINT "12+5 ="; 12+5
stamperà **12+5= 17**

Nota che prima del numero 17 c'è lo spazio vuoto. Questo perchè può essere inserito l'eventuale segno del numero. Infatti se il numero è positivo lo spazio resterà vuoto, nel caso fosse negativo comparirà il meno.
Puoi usare il PRINT anche in modo diretto, cioè fuori dal listato di un programma. Scrivendo PRINT seguito dall'espressione matematica il computer si comporterà come una calcolatrice.

Il Commodore 64, che può visualizzare fino a 40 caratteri per riga, divide la larghezza dello schermo in 4 aree uguali larghe ciascuna 10 caratteri.
Il VIC 20, che può visualizzare fino a 22 caratteri per riga, divide la larghezza dello schermo in 2 aree uguali larghe ciascuna 11 caratteri.

Adesso passiamo ai giochi.
In PAROLE MANCANTI dovrai destreggiarti a completare le frasi inserendo le parole in modo che alla fine il racconto abbia un senso; naturalmente nel più breve tempo possibile.
In PRENDI E SCAPPA sarà ancora la velocità ad avere la meglio.

ALCUNE RACCOMANDAZIONI PER "PAROLE MANCANTI".

Se ti capita di cancellare le parole del testo o compiere altri errori, puoi ricominciare da capo bloccando il programma con RUN/STOP e RESTORE insieme; quindi scrivere RUN e battere RETURN.
Fai attenzione a non portare il cursore al di sotto dell'ultima riga del testo.
Quando hai finito l'inserimento batti il RETURN.

FUNZIONI DEL PROGRAMMA

F1 PER SCORRERE AVANTI IL TESTO
F3 PER SCORRERE INDIETRO IL TESTO
F5 PER INSERIRE LE PAROLE MANCANTI
F8 PER LEGGERE I RISULTATI E FINIRE IL GIOCO

PAROLE MANCANTI

1) VISO
2) SUDORE
3) CON
4) BIANCO
5) CAPELLI
6) BOMBETTA
7) ROSSO
8) ROCHE
9) NOTE
10) SUO
11) BIANCO
12) OCCHIALI
13) CORTISSIMI
14) JANE
15) ALLA
16) OMETTO
17) LENTIGGINI
18) TRABALLAVA
19) TASTIERA
20) CAPPELLI
21) SICUREZZA
22) VILLA
23) STONATE
24) GRIGIO
25) ATMOSFERA
26) ABBRONZATO
27) INDOSSAVA

N.B.: La soluzione del gioco "PAROLE MANCANTI" la troverai sulla lezione n. 8.